

Formation en entreprise/ Retouche et création de base avec Photoshop

BAP : communication visuelle

Support du cours

2008 – Module de formation continue – IUT 2 Grenoble - Eric Giraudin

Objectifs du cours :

Comprendre les principes technologiques de base sur les images numériques et savoir utiliser les fonctions essentielles du logiciel professionnel Adobe Photoshop pour des opérations de retouche ou de création graphique.

Parallèlement à la démarche de la formation, le stagiaire devra travailler sur un cas concret : réalisation d'une affiche.

Supports de cours :

Les supports de cours sont déposés sur mon site web :

<http://sos-communication.weebly.com>



IUT 2
Grenoble
Université Pierre-Mendès-France

upmf
Grenoble
Université Pierre-Mendès-France
Sciences sociales & humaines

Les principes des bases

1. Principes de base sur l'image numérique

1.1. Les différents types d'image : bitmap ou vectorielle

- **Les images bitmap** : il s'agit d'images constituées de pixels. Si on agrandit l'image jusqu'à un certain niveau on peut distinguer les points et constater un effet de pixellisation.

Exemple :

Photo en affichage normal



Agrandissement d'une partie de l'image



- **Les images vectorielles** : il s'agit d'images composées par des vecteurs, des courbes mathématiques que l'on peut modifier en les saisissant par des poignées. L'agrandissement de ce genre d'image n'affecte pas la qualité de l'affichage et il n'y a bien sûr pas d'effet de pixellisation. On travaille habituellement ce genre d'images avec un logiciel de dessin vectoriel comme par exemple Adobe Illustrator.

Exemple :



Photoshop permet principalement la retouche et la création d'image bitmap. Cependant il possède quelques outils de tracés vectoriels et des formes vectorielles qui permettent d'aborder légèrement le travail sur ce genre d'image.

1.2. Les formats de fichiers image, pour quel usage ?

Il existe de nombreux formats de fichier d'image.

Voici un tableau qui récapitule les principaux formats et l'usage privilégié qui leur correspond :

Extension du fichier	Commentaire	édition papier	web	stockage	Fichier destiné à être modifié
PSD	Format natif du logiciel Adobe Photoshop. Garder ce format permet généralement de pouvoir le modifier l'image par la suite.				x
TIFF	Ce format permet de garder une image sans perte de qualité. Cependant il est assez volumineux.	x			
BMP	Il s'agit d'un format d'image standard sur PC. A privilégier pour un usage bureautique. Pas de conservation de la transparence.	x			
JPEG JPG	Format avec compression à choisir au moment de la sauvegarde avec une échelle allant de 0 à 12. La compression se fait sur la quantité d'informations contenues dans l'image. À privilégier pour des images de types photos sur Internet ou alors pour de l'édition papier bureautique. Son poids léger permet d'être facilement stocké et diffusé. Pas de conservation de la transparence.	x	x	x	
GIF	Format avec compression à choisir au moment de la sauvegarde. La compression se fait sur la réduction du nombre de couleurs. A utiliser pour le Web dans le cas d'image contenant plutôt des aplats que des dégradés. Ce format conserve la transparence. Ce format permet aussi de créer une image animée (suite d'images GIF).		x		
PNG	Ce format a été créé pour le Web et combine les avantages du JPEG et du GIF. Le fichier compressé sera léger. Il est très bien géré par le logiciel Flash. Par contre seule la version PNG 8 est reconnue par tous les navigateurs à l'instar du PNG 24		x		
AI	Format d'Adobe Illustrator.				x
EPS	Il s'agit du format de référence pour le flashage. Il combine du bitmap et du vectoriel. Par exemple sous Photoshop si votre image contient du contenu bitmap mais aussi des textes au format vectoriel ceux-ci seront vectorisés. Vous pourrez utiliser ce format pour l'édition en imprimerie et il sera moins lourd que le format TIFF par exemple.	x		x	
PDF	C'est un format qui aujourd'hui peut-être lu par pratiquement tout le monde. Vous pouvez utiliser ce format pour créer par exemple un document destiné à être téléchargé ou affiché depuis une page Web. Ce format est utilisé aussi en imprimerie. Par contre la retouche de ces fichiers n'est pas évidente. Il s'agit d'un format d'export uniquement.	x	x	x	s
SVG	Format vectoriel pour le Web qui nécessite un programme particulier pour être lu.		x		
SWF	Format des animations vectorielles Flash.		x		

1.3. La taille et la résolution des images

L'unité de résolution, d'une image numérique est le « DPI » (Dot Per Inch, soit Point Par Pouce) ou le PPI (Pixel Per Inch). Elle se mesure par le nombre de point par unité de mesure. *Pour information l'unité de mesure 1 pouce = 2,54 cm. Plus la qualité de l'image est importante, plus elle contient de pixels et plus le fichier est volumineux.*

La résolution à choisir pour l'image dépendra de sa diffusion :

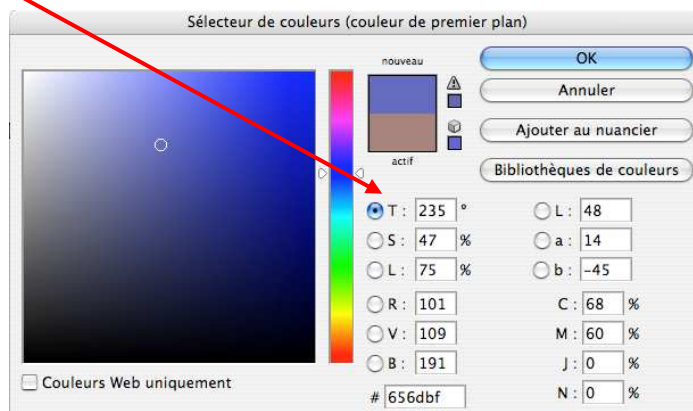
- **Pour le Web , on choisira une résolution de 72 dpi** car la plupart des écrans n'affichent que des résolutions de ce type. *Par exemple, pour une bannière de site Web on pourra prendre une image d'environ : 468 pixels de largeurs par 60 pixels de hauteur en 72 dpi.*
- Pour un tirage de bonne qualité, surtout **en imprimerie** dans ce cas, il faudra choisir une **résolution d'image de 300 dpi**. *Par exemple, pour une image destinée à être insérée dans une plaquette A4 on pourra choisir une résolution de : 21cm * 29,7 cm en 300 dpi.*

1.4. Le mode colorimétrique

En fonction de l'utilisation et de la diffusion de votre image vous devrez choisir un mode de couleur approprié.

Voici un tableau qui explique le choix du mode de couleur en fonction de l'usage et de la diffusion de l'image :

Mode de couleur	Commentaire	imprimerie	Web Vidéo
RVB (Rouge Vert Bleu)	Ce format correspond à l'affiche graphique d'un écran d'ordinateur ou de télévision. Le dosage (de 0 à 255) de ces 3 teintes donne toutes les couleurs, noir (0, 0, 0), blanc (255, 255, 255) et gris (un gris pur s'obtient en donnant les 3 mêmes valeurs: 120, 120, 120 par ex.). Vous utiliserez ce format pour le Web, le multimédia ou la vidéo.		x
CMJN (Cyan Magenta Jaune Noir)	Ce format exprime le dosage de chacune des 4 couleurs. Le mélange des quantités de chacune des couleurs exprimées en pourcentage va déterminer la couleur. Ce mode est à utiliser pour le tirage professionnel en imprimerie.	x	
TSL (Teinte Saturation Luminosité)	Par défaut Photoshop dans son sélecteur de couleur travaille en mode TSL qui couvre toute la gamme de couleur RVB et CMJN. La conversion d'un mode à l'autre va utiliser ce mode pour passer dans le mode choisi. L'avantage est que l'on peut travailler sur la saturation et la luminosité sans changer la teinte de couleur.		



2. À quoi sert Photoshop ?

2.1. La retouche d'image

Vous pouvez **modifier une image** provenant de votre appareil photo numérique, du Web, d'une banque d'image gratuite ou payante ou bien une image provenant d'une numérisation. Grâce à ce logiciel il sera possible d'effectuer de nombreux réglages comme par exemple :

- Recadrez, redresser, redimensionner l'image
- Ajuster, changer les couleurs
- Ajuster changer la luminosité et le contraste
- Nettoyer des défauts sur l'image (par exemple éliminer l'effet « anti yeux rouges »)

2.2. La création d'image

- Combiner plusieurs images sur des calques différents
- Rajouter et éditer du texte
- Rajouter des effets visuels grâce aux effets de calques, aux filtres, aux styles
- Ajouter des formes graphiques
- Ajouter du dessin au pinceau ou du dessin vectoriel

2.3. Exemples de réalisations :

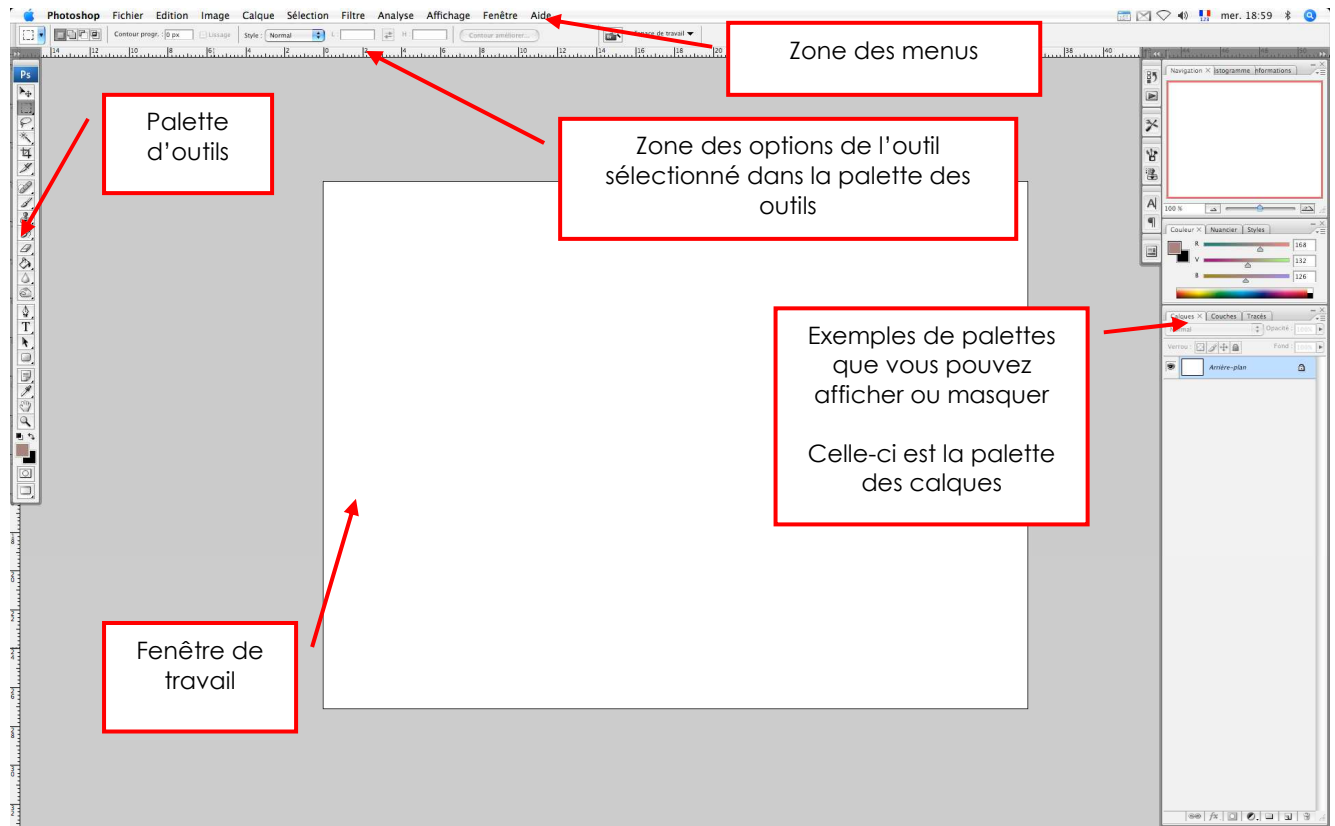
- Pour l'édition :
 - Images destinées à être intégrées dans des plaquettes ou des livrets, planche-contact, stickers, couverture de magazine, jaquettes de CD ou DVD, affiches, affichettes, flyers, marques pages, etc.
- Pour le Web :
 - Images destinées à être intégrées dans du contenu de pages Web, images de design de site Web, images pour des diaporama, pour des fonds d'écran, pour des animations flash, pour des arrières plan de menu de DVD vidéo etc.
 - Galerie photos pour le Web réalisée directement depuis Photoshop
 - Animations depuis le logiciel IMAGE-READY intégré
 - Export HTML + image depuis un design de site Web fait uniquement dans Photoshop

Et bien plus !!!

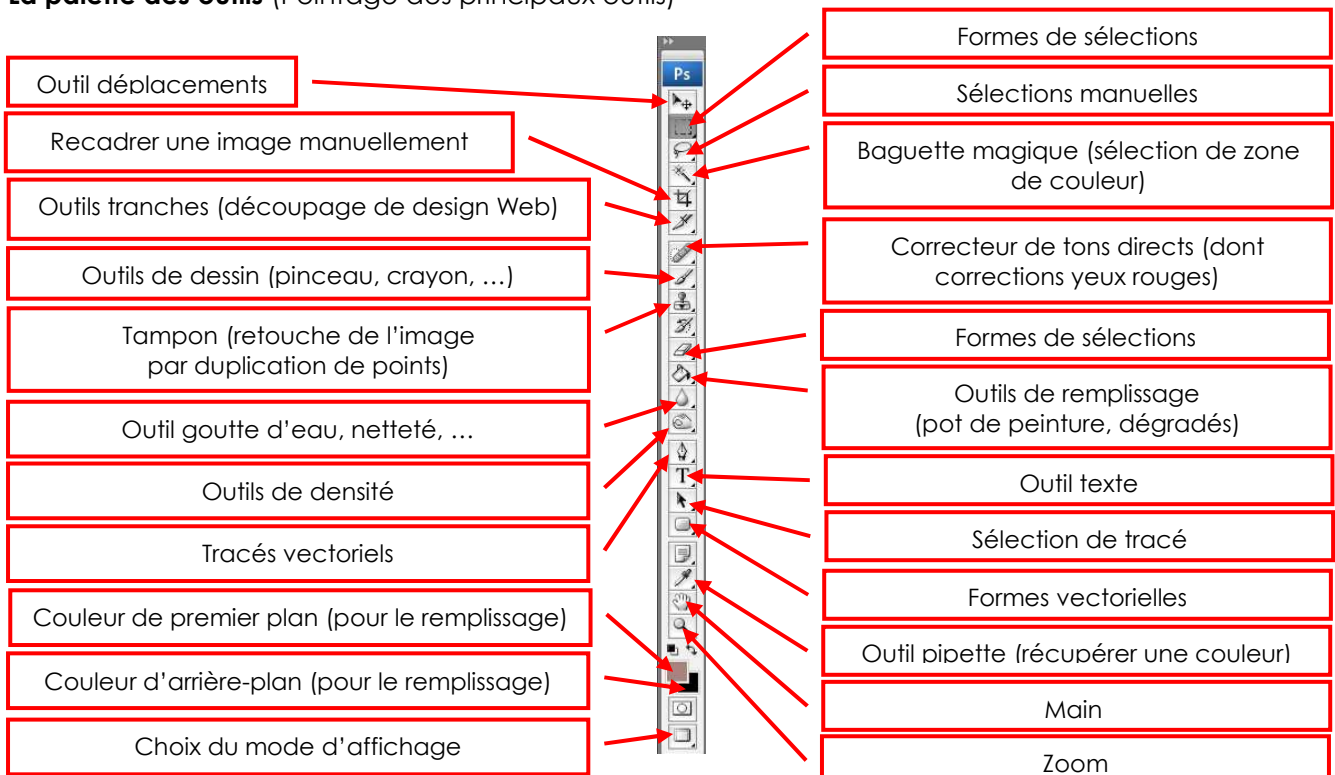
3. Présentation de l'interface

3.1. L'espace de travail de base

N.B. La capture d'écran ci-dessous provient de Photoshop CS3. Si votre version est antérieure l'interface graphique varie un peu mais les zones principales sont identiques. Selon le mode d'affichage choisi, l'interface peut aussi varier.



La palette des outils (Pointage des principaux outils)



La zone des menus

Photoshop Fichier Edition Image Calque Sélection Filtre Analyse Affichage Fenêtre Aide

Photoshop : réglage des préférences du programmes, ...

Fichier : ouverture de fichier, enregistrement, import, export, ...

Édition : copier, coller, opération de transformation (recadrage, rotation, ...), ...

Image : taille et résolution de l'image, mode de couleur, réglage des couleurs, filtre de couleur ...

Calques : opérations sur les calques, objets dynamiques, ...

Sélection : opérations sur les sélections...

Filtre : filtre d'image (flou, tourbillon, artistique, galerie de filtres, ...)

Affichage : mode d'affichage, espace de travail, zoom, repères, règles, etc.

Fenêtre : afficher ou masquer des fenêtres ou palettes, navigation entre plusieurs fichiers ouverts

3.2. Afficher, masquer ou personnaliser des fenêtres ou palettes

Dans le menu « fenêtre », cliquer sur un nom de palette ou de fenêtre pour l'afficher ou pour la masquer

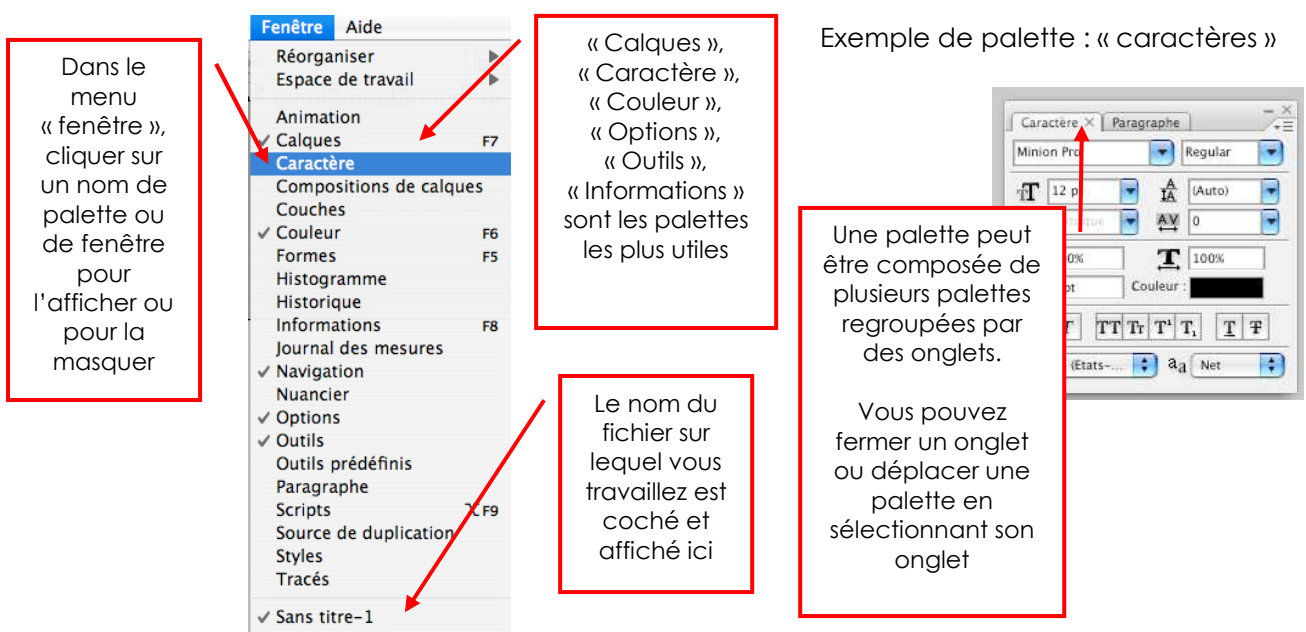
« Calques », « Caractère », « Couleur », « Options », « Outils », « Informations » sont les palettes les plus utiles

Le nom du fichier sur lequel vous travaillez est coché et affiché ici

Exemple de palette : « caractères »

Une palette peut être composée de plusieurs palettes regroupées par des onglets.

Vous pouvez fermer un onglet ou déplacer une palette en sélectionnant son onglet



3.3. Afficher les règles et les repères

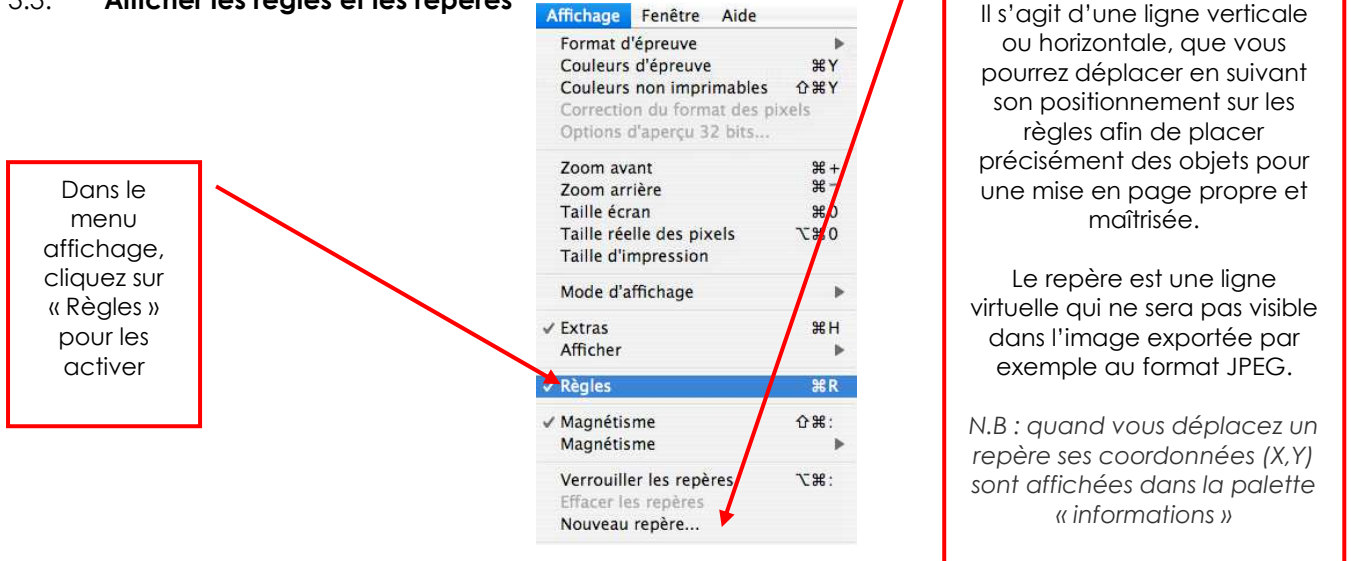
Dans le menu affichage, cliquez sur « Règles » pour les activer

Cliquer ici pour afficher un repère.

Il s'agit d'une ligne verticale ou horizontale, que vous pourrez déplacer en suivant son positionnement sur les règles afin de placer précisément des objets pour une mise en page propre et maîtrisée.

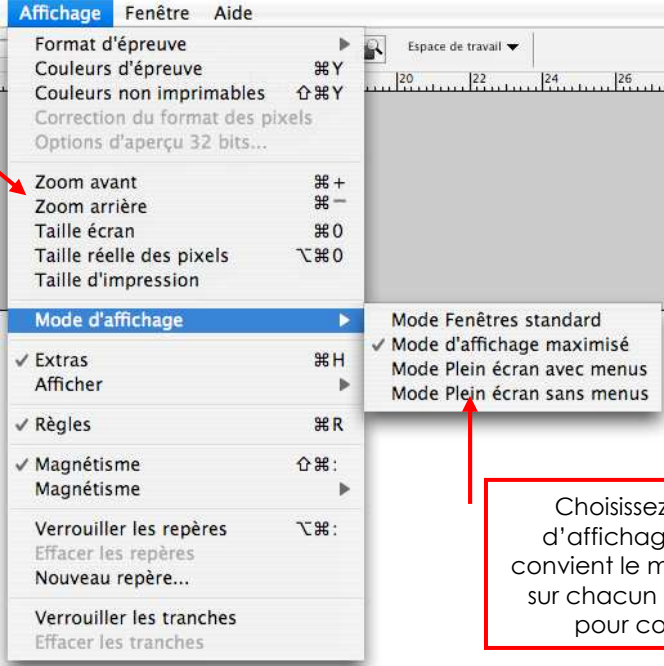
Le repère est une ligne virtuelle qui ne sera pas visible dans l'image exportée par exemple au format JPEG.

N.B : quand vous déplacez un repère ses coordonnées (X,Y) sont affichées dans la palette « informations »



3.4. Zoom et modes d'affichages

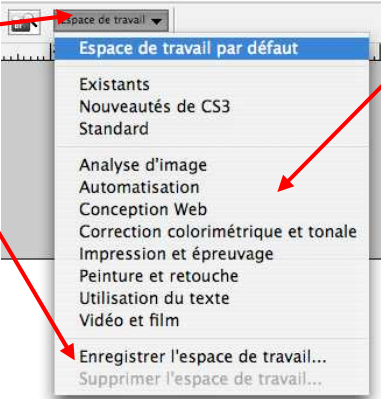
Zoomer sur votre fenêtre de travail.



Choisissez le mode d'affichage qui vous convient le mieux. Cliquez sur chacun d'entre eux pour comparer

3.5. Enregistrer votre espace de travail (Photoshop version CS3)

Une fois que vous avez affiché, placé vos palettes ou fenêtres, que vous avez choisi votre mode d'affichage, etc. vous pouvez enregistrer ces réglages afin de les conserver en cliquant sur « Espace de travail », puis « Enregistrer l'espace de travail... »

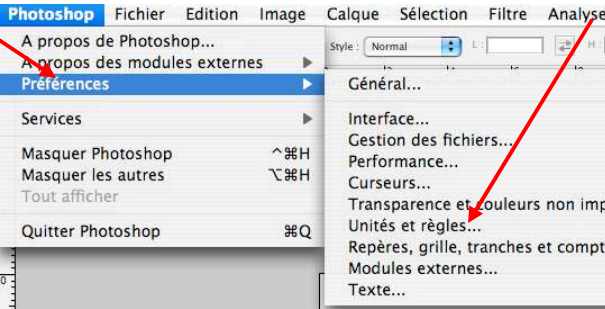


Différents profils d'espaces de travail prédéfinis vous sont proposés.

Cliquez sur l'un d'entre eux pour le sélectionner.

3.6. Régler les préférences du logiciel

Dans le menu « Photoshop » ou « Fichier » selon si vous êtes sous mac ou PC, cliquez sur « Préférences » pour régler les préférences de votre logiciel



Choisissez en cliquant sur « Unités et règles » l'unité de mesure adéquate : si vous souhaitez travailler en centimètre ou millimètres (supports papiers) ou bien en pixels (web)